

EXPERIÊNCIA DE REGÊNCIA: PLATAFORMA WORDWALL COMO RECURSO TECNOLÓGICO NA MATEMÁTICA

Rayane Pereira Rodrigues¹
Natália Leite Duarte²
Abigail Fregni Lins³
Sonaly Duarte de Oliveira⁴

RESUMO

Muitos são os recursos tecnológicos existentes que podem ser usados no ambiente educacional como recursos pedagógicos. Recursos estes que abrem espaço de sociabilização, construindo aprendizagem, vindo a contribuir no desenvolvimento das habilidades. Diferentes tipos de aplicativos começaram a surgir com o passar do tempo, com competência no desenvolvimento de atividades em ambientes virtuais. São recursos que auxiliam o professor a trazer novas experiências para a sala de aula, saindo do habitual e tornando as aulas mais dinâmicas. Alguns deles são plataformas online que podem ser produzidas atividades (jogos) a serem trabalhadas com os alunos na sala de aula presencial, como também no ensino remoto. Em nosso artigo ressaltamos a importância de se trabalhar a Matemática por meio de plataformas interativas em sala de aula, destacando a plataforma Wordwall, de grande contribuição no ensino e na aprendizagem. A experiência de regência foi trabalhada no formato de ensino remoto durante o Módulo II do Programa Residência Pedagógica da UEPB Campus Campina Grande. A aula se deu com a turma 8º ano D da Escola Municipal Padre Antonino, cidade de Campina Grande, estado da Paraíba. Os resultados apontaram que recursos tecnológicos em sala de aula surgem como excelente recurso didático, auxiliando o professor a trazer novas experiências para sala de aula, saindo do habitual, tornando as aulas mais dinâmicas, mais atrativas, motivando os alunos na aprendizagem dos conteúdos, no desenvolvimento de competências, mesmo que de forma remota.

Palavras-chave: Programa Residência Pedagógica UEPB; CAPES; Recursos Tecnológicos; Matemática; Wordwall.

SOBRE O PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

O Programa Residência Pedagógica, PRP, consiste em proporcionar aos estudantes de licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba, UEPB *Campus* Campina Grande, bolsas de estudo para experiência docente nas escolas com orientação da universidade e sob a supervisão dos professores preceptores das escolas-campo, assim como para todas as Instituições de Ensino Superior públicas e privadas, IES. Integra a Política Nacional de Formação de Professores, que aperfeiçoa a formação

¹ Graduanda dos Cursos de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB e Licenciatura em Pedagogia - UniCesumar - PB, rayane.pereira@aluno.uepb.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, natyleite96@gmail.com;

³ Doutora e Docente Orientadora do PRP – UEPB, bibilins@gmail.com;

⁴ Doutora e Preceptora do PRP, nalydu@hotmail.com.

prática nos cursos de licenciatura por meio da participação do licenciando na escola de educação básica a partir da segunda metade de seu curso. Este Programa foi lançado em 2018 pelo Ministério da Educação, MEC, via Diretoria de Educação Básica Presencial da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES, e faz parte do modelo brasileiro de formação de professores. Neste Programa os licenciandos tem a oportunidade da experiência em sala de aula até adaptação ao ambiente escolar e atividades de avaliação. E é de suma importância para os licenciandos, pois oportuniza integrar a universidade com a escola, colocando em prática o que se é aprendido, aliando teoria e prática.

Em nosso subprojeto de Matemática PRP UEPB *Campus Campina Grande*, o Módulo I se deu entre outubro de 2020 e março de 2021, subdividido em Eixo 1, 2 e 3. No Eixo 1 de formação tivemos dois seminários com a participação dos estudiosos da área Prof. Dr. Sérgio Lorenzato e o Prof. Dr. Márcio Uriel Rodrigues. O Eixo 2 foi de planejamento da regência. Já o Eixo 3 (experiência de regência) aconteceu remotamente na escola-campo Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Antonino, localizada na cidade de Campina Grande, no estado da Paraíba, entre os dias 01 e 26 de março de 2021, na turma do 9º Ano C do Ensino Fundamental II, no período vespertino. Estudamos durante o Módulo I a obra *História nas aulas de Matemática: fundamentos e sugestões didáticas para professores* dos autores Iran Abreu Mendes e Miguel Chaquiam (2016). Após nossos estudos, elaboramos um diagrama metodológico sobre Números Reais do ponto de vista histórico. Com isso na experiência de regência do Módulo I ressaltamos a importância de se trabalhar a História da Matemática em sala de aula, além de suas contribuições no ensino e na aprendizagem. A experiência de regência foi trabalhada no formato de ensino remoto. Ainda, sobre a nossa experiência de regência, no Eixo 3 do Módulo I, encontrado em Rodrigues *et al.* (2021, in press).

O Módulo II, em andamento, entre abril e setembro de 2021, também foi subdividido em três Eixos: Eixo 1 de formação, Eixo 2 de planejamento para o período de regência e Eixo 3 de regência.

No Eixo 1 tivemos o privilégio de conhecer renomados e importantes nomes na área da Matemática, como Prof. Dr. Gelson Iezzi (matemática elementar), Profa. Dra. Regina Pavanello (ensino de Geometria), Profa. Dra. Regina Grando (jogos na educação matemática) e Profa. Dra. Ana Kaleff (Laboratório de Matemática). Esses encontros

foram momentos ímpares, de grande aprendizado e contribuição em nossa trajetória na Residência Pedagógica.

Durante o Eixo 2, realizado com o total suporte da professora preceptora, planejamos como se daria toda a regência (turmas, horários, quantidade de aulas, conteúdos, atividades, avaliações, atividades dinâmicas, recursos a serem utilizados, entre outros).

O Eixo 3, destacado pelo período de regência, foi trabalhado no formato de ensino remoto. Por isso, durante o planejamento de aula se inseriu meios atrativos de se trabalhar com os alunos o conteúdo a ser visto pela turma. Com isso, em nosso artigo ressaltamos a importância de se trabalhar a Matemática por meio de plataformas interativas em sala de aula, destacando a plataforma *Wordwall*, de grande contribuição no ensino e na aprendizagem.

SOBRE A PLATAFORMA WORDWALL

Muitos são os recursos tecnológicos existentes que podem ser usados no ambiente educacional como recursos pedagógicos. Recursos estes que abrem espaço de socialização, construindo aprendizagem, vindo a contribuir no desenvolvimento das habilidades e competências estabelecidas no documento que norteia a educação brasileira. Neste contexto, a BNCC (BRASIL, 2018) descreve que as tecnologias devem ser utilizadas nas práticas escolares para se comunicar, acessar, disseminar informações e produzir conhecimentos. Assim, é necessário que a escola e os professores insiram tais tecnologias na vida do educando, orientando-os no uso, conduzindo-os na construção do conhecimento, permitindo ao professor acompanhar e propor atividades que estimulem na busca de novos saberes.

Diferentes tipos de *aplicativos* começaram a surgir com o passar do tempo, com competência no desenvolvimento de atividades em ambientes virtuais. São recursos que auxiliam o professor a trazer novas experiências para a sala de aula, saindo do habitual e tornando as aulas mais dinâmicas. Alguns deles são plataformas *online*s que podem ser produzidas atividades (jogos) a serem trabalhadas com os alunos na sala de aula presencial, como também no ensino remoto.

Smole, Diniz e Milani (2007) afirmam que o uso de jogos como estratégia metodológica abre possibilidades para o ensino e aprendizagem, dando oportunidade para o professor de sair do tradicionalismo do ensino, conquistando assim o interesse dos

alunos, dando significado ao conteúdo estudado; e para o aluno, auxiliando no desenvolvimento de habilidades, na concentração, observação, tomada de decisão, desenvolvendo o senso crítico, reflexivo e o raciocínio lógico.

Conforme Grando (2000), o jogo no processo de formação de conceitos matemáticos, em um contexto escolar, possibilita a construção de relações quantitativas ou lógicas, que se caracterizam pela aprendizagem em raciocinar, demonstrar, questionar o como e o porquê, trabalhando assim com a dedução e problematização sobre o jogo, produzindo conhecimento:

Portanto, considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação (GRANDO, 2000, p. 28).

Um dos jogos digitais possível de ser trabalhado em sala de aula de Matemática é a plataforma *online Wordwall*, elaborada para a criação de atividades personalizadas gamificadas, atividades no formato de *quiz*, jogos de palavras, palavras cruzadas, entre outros. A plataforma é auto explicativa e possui uma multiplicidade de atividades que podem ser criadas para uso em diversas disciplinas.

Segundo Santos (2020), a plataforma *Wordwall* é um recurso dinâmico que se trata de um jogo educativo e ao ser traduzido para o português tem o significado de parede de palavras. Ela estimula o aluno a aprender de maneira interativa os conteúdos mediados pela criatividade do professor na elaboração das atividades na plataforma.

O primeiro passo para uso da plataforma é o de acessar o *link* que direciona para o site da plataforma <http://wordwall.net/pt> e clicar em *Iniciar sessão*. É possível efetuar um cadastro no *site* com o preenchimento de alguns dados solicitados ou mesmo logar com a própria conta de *e-mail*. Mesmo antes do usuário realizar o *login* ele já tem acesso na página inicial da plataforma a vários modelos de atividades criadas por outros usuários, o que já confere uma visão geral de algumas possibilidades de aplicação, ou de um modelo que servirá como exemplo.

O modo gratuito permite a criação de até cinco atividades (jogos) distintas e editáveis, ou seja, pode-se editar livremente. Caso queira, é possível criar novas tarefas sem custo ou alterar algo na atividade já elaborada. Porém, para criar e armazenar

atividades ilimitadas é necessário optar pelo modo *pro*, modo este ser necessário pagar um valor pela assinatura.

Uma vez logado na plataforma o usuário deverá clicar em *Criar atividade* para iniciar sua primeira produção de material ou clicar em *Comunidade* e pesquisar alguns modelos já prontos sobre determinado conteúdo, que servirá de base ou como exemplo.

Clicando em *Criar atividade* será aberto um grupo de opções de atividades que podem ser criadas. Apesar do modo gratuito disponibilizar uma diversidade de modelos de atividades, é importante ressaltar que alguns só estão disponíveis no modo *pro*, isto é, no modo pago.

As atividades produzidas no *Wordwall* podem ter diferentes temas, os quais a atividade pode ter vários *designers* iniciais diferentes, sendo os temas: programa de tv, mesa de madeira, jardim de infância e baralho; e os modelos: abra a caixa, questionário, questionário de programa, cartas aleatórias, pares correspondentes, roda aleatória, vire as peças e perseguição no labirinto. Assim, para personalizar os temas e os modelos na plataforma são disponibilizadas algumas outras opções tais como: crômetro (regulagem de tempo), número de tentativas (se houver) dificuldade (bloquear após resposta incorreta), aleatório (embaralhar ordem dos itens), colunas (quantidade de colunas), linhas (quantidade de linhas) e exibir respostas ao final do jogo. Dependendo do modelo escolhido, após o final do jogo uma tabela de classificação com as pontuações dos jogadores é apresentada (caso o *link* tenha sido compartilhado com os alunos para que eles possam jogar simultaneamente).

Ao concluir a elaboração da atividade deve-se clicar em *Feito* e imediatamente a atividade será exibida para o aluno.

É possível baixar as atividades em modo de impressão. Para isso, a plataforma irá adaptar cada modelo de atividade para o modo impresso sem prejuízo dos recursos ou habilidades exploradas. Recurso este muito útil para atividades remotas em tempos de pandemia, pois nem todos os alunos possuem iguais condições de acesso aos dispositivos digitais e à internet.

O *Wordwall* foi usado durante nossa experiência de regência remota para revisão dos conteúdos vistos anteriormente, antes da inserção do novo conteúdo a ser estudado.

EXPERIÊNCIA DE REGÊNCIA

Nossa regência ocorreu na escola-campo EMEF Padre Antonino, situada na cidade de Campina Grande, estado da Paraíba, que conta com diversas turmas, do pré-escolar I ao 9º ano do Ensino Fundamental II. A regência se deu sob supervisão da preceptora Profa. Dra. Sonaly Duarte de Oliveira entre 07 de julho e 27 de setembro de 2021, no período vespertino, na turma do 8º ano D, de 37 alunos matriculados.

A experiência de regência relatada se refere ao trabalho com a plataforma *Wordwall* na turma do 8º Ano D no dia 07 julho de 2021, de forma remota por meio da plataforma *Google Meet* e *Google Classroom*.

A primeira aula da regência se deu no dia 07 de julho, início também do 3º bimestre. Assim, antes de trabalhar com os alunos o conteúdo Triângulos, no primeiro contato com a turma fizemos uma breve apresentação sobre nós, pedimos também para que cada aluno se apresentasse, para que assim pudéssemos os conhecer melhor. A turma desde o primeiro contato mostrou-se ser uma turma muito participativa.

Nesta primeira aula utilizamos um *quiz* elaborado na plataforma *Wordwall*, que envolvia conteúdos matemáticos de anos anteriores, para que assim pudéssemos ter um conhecimento prévio da turma de uma maneira atrativa e nova a eles.

O *quiz* já estava disponibilizado na plataforma, porém foram feitas algumas adaptações para se encaixar melhor à aula. O mesmo possuía 46 perguntas, todas com 4 alternativas (a, b, c, d). Para este *quiz* usamos o tema programa de tv e o modelo foi o abra a caixa:

Figura 1: Tela inicial do *quiz* no *Wordwall*



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/18846208>

Algumas das perguntas (conjuntamente com as alternativas) presentes no *quiz* foram: 10% de 300 equivalem a? Quantos trimestres há em um ano? Qual destes números

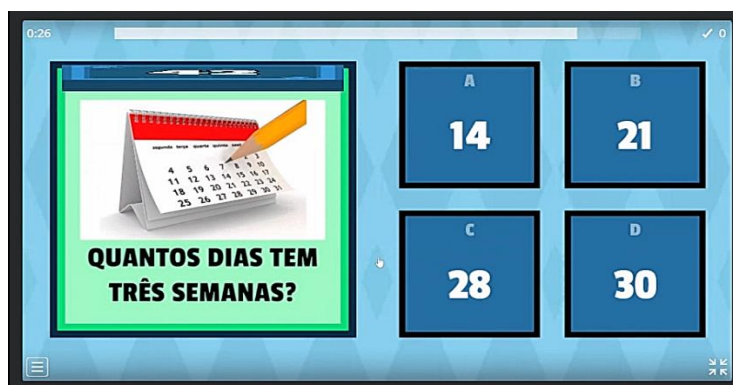
é divisível por 3? Quantos dias têm três semanas? O perímetro de um quadrado que apresenta 5 metros em cada lado é? Quantos dias há em 8 semanas? Como se lê a fração $\frac{7}{10}$? Quanto vale 2 elevado a zero? O metro é uma medida de? Dentre os números, qual não é divisor de 20? Quantos segundos têm 3 minutos? Qual o triplo do triplo de quatro? O símbolo ":" representa qual operação matemática? Qual é o sucessor de 29? Quantos lados compõem um quadrilátero? Os segmentos de reta que formam o contorno de uma figura geométrica chamam-se? Entre outras perguntas.

Assim, no início da aula foram explicadas as regras do *quiz*.

Primeiramente todos os alunos iriam participar, porém cada um na sua vez. A princípio um aluno se disponibilizaria a ser o primeiro, como de fato ocorreu. O primeiro aluno escolheu um número de 1 a 46 de sua preferência. Ao escolher, clicávamos no número escolhido e de imediato aparecia a pergunta e suas respectivas alternativas. Porém, apenas uma era a correta. O aluno possuía um tempo de 40 segundos para responder. Caso não soubesse, passava a vez para outro colega. Caso acertasse, acumulava um ponto. Caso errasse, não pontuava. Ao responder a pergunta, acertando ou não, ele indicava o próximo colega a jogar. O processo se repetiria até o final da aula.

Neste dia havia 11 alunos na aula da turma pelo *Google Meet*. O aluno 1, o primeiro a jogar escolheu o número 42. Assim, clicamos no número e de imediato apareceu a pergunta que nele estava. A pergunta era: *quantos dias tem três semanas?* A alternativa correta era que tinha 21 dias, e o aluno acertou a pergunta. Assim que viu que sua resposta estava correta ficou imensamente feliz e já foi indicando o próximo aluno a jogar. Eles estavam todos empolgados e prontamente já se observava que todos estavam querendo que chegasse a vez de escolher o número e responder a pergunta:

Figura 2: Pergunta 42 no Wordwall



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/18846208>

O aluno 2, indicado da vez, escolheu também um número de sua preferência, com exceção do 42, pois já havia sido escolhido. Assim, cada um sucessivamente na sua vez foi escolhendo um número dos quais havia sobrado até chegar perto do final da aula. Íamos anotando quem acertava mais perguntas e montando assim um ranking, descobrindo assim quem ganhou o jogo.

Todos os alunos que estavam presentes, sem exceção participaram do *quiz*. Eles gostaram muito das novidades trazidas para a aula e ficaram interessados, pedindo mais e lamentaram pela aula estar terminando. Foram participativos, interagiram tanto conosco quanto com os colegas da turma. Comentaram também que não conheciam a plataforma e que já queriam próximas aulas como esta.

Com o *quiz* do *Wordwall* foi possível ter o primeiro contato de forma não habitual, prendendo a atenção dos alunos e deixando-os com boas expectativas para aulas futuras de regência. O *feedback* deles foi excelente, sinal de que foi muito proveitoso e que aprenderam os conteúdos de uma forma, fugindo do tradicional.

SOBRE QUESTIONÁRIO APLICADO

Na aula do dia 24 de setembro de 2021 aplicamos um questionário aos alunos via *Google Forms*. O questionário foi elaborado pelos residentes e preceptoras, composto por 05 questões, tanto abertas quanto fechadas, sobre os recursos digitais utilizados nas aulas de Matemática durante o 3º bimestre:

1. Em algum momento de sua vida você já havia tido aulas de Matemática em que foram utilizados recursos digitais como vídeos, aplicativos e jogos?
2. Em nossas aulas, ao fim de cada conteúdo, nós sempre trabalhamos com jogos digitais, certo? Em sua opinião, é possível aprender com os jogos digitais? Se sim, o que você aprendeu?
3. De 0 a 10, qual a nota de satisfação que você atribui à sua aprendizagem e assimilação de conteúdos com o auxílio de Jogos Digitais ao final das aulas remotas de Matemática?
4. Diante das aulas e jogos apresentados, vocês acham que os recursos utilizados influenciaram no seu processo de ensino e aprendizagem da Matemática?
5. Dentre os recursos digitais apresentados nas aulas de Matemática, como vídeos, aplicativos e jogos, qual/quais deles chamou mais a sua atenção?

Primeiramente explicamos questão por questão para que os alunos entendessem o que cada questão solicitava. O *link* do formulário foi postado no *chat* da aula e também como atividade no *Google Classroom*, caso eles precisassem acessar posteriormente ou para os que não puderam estar presentes na aula respondessem depois. Ao abrirem o

link do questionário era-lhes apresentada a tela abaixo com algumas instruções importantes sobre como respondê-lo:

Figura 3: Tela inicial do questionário

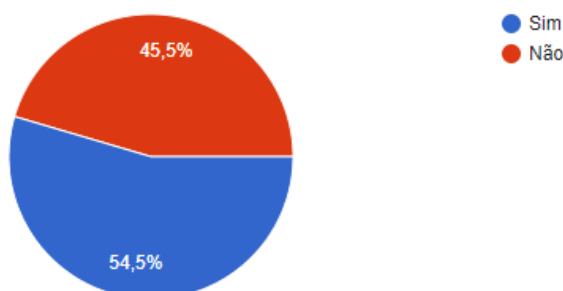


Fonte: Autoria própria

Para ter acesso às perguntas do questionário, os alunos, após lerem as informações iniciais, precisavam apertar em *próxima* para prosseguir. Assim eram redirecionados para a segunda página. Nesta página eles precisavam colocar o nome completo, selecionar sua turma dentre as opções e apertar em *próxima*, novamente para ter acesso à página que viria a seguir. Após preencherem o nome completo e marcar a turma, a página seguinte já apresentava a primeira pergunta do questionário. Ao todo 11 alunos da turma retornaram.

O gráfico abaixo mostra o percentual das respostas dos alunos para a primeira pergunta *Em algum momento de sua vida você já havia tido aulas de Matemática em que foram utilizados recursos digitais como vídeos, aplicativos e jogos?* Nesta pergunta eles tinham duas opções de resposta a marcar *Sim* ou *Não*:

Figura 4: Gráfico de pizza



Fonte: Autoria própria

Pelo gráfico podemos observar que dos 11 alunos que responderam o questionário, 45,5% deles em nenhum momento havia tido aulas de Matemática em que foram utilizados recursos digitais como vídeos, aplicativos e jogos. Já outros 54,5% afirmou que já tinha tido aulas com recursos digitais.

Na segunda pergunta *Em nossas aulas, ao fim de cada conteúdo, nós sempre trabalhamos com jogos digitais, certo? Em sua opinião, é possível aprender com os jogos digitais? Se sim, o que você aprendeu?* todos os alunos responderam que sim. Alguns justificaram da seguinte forma:

Aluno A: *Sim, é totalmente possível aprender jogando, pois além de ser divertido, os assuntos estudados ficam mais fixados na mente. Aprendi e relembrei muitos assuntos, como medidas, sucessor, potências e etc;*

Aluno B: *Sim, com os jogos, principalmente hoje em dia, é mais fácil de compreender os conteúdos estudados.*

Na visão dos alunos, o uso dos recursos tecnológicos, digitais mais especificamente os jogos, são muito importantes para se trabalhar os conteúdos em sala de aula, pois auxiliam e torna a forma de aprendizado mais atrativa, o que chama a atenção do aluno, fazendo com o que ele aprenda de forma mais didática. O que reforça o pensamento de Grandó (2000), de que o jogo quando explorado pelo professor desencadeia nos alunos o raciocínio lógico, os fazem compreender melhor, incentivando assim a construção de conceitos matemáticos, sendo um recurso eficiente nas aulas de Matemática.

Na terceira pergunta *De 0 a 10, qual a nota de satisfação que você atribui à sua aprendizagem e assimilação de conteúdos com o auxílio de Jogos Digitais ao final das aulas remotas de Matemática?* Todos atribuíram notas boas sobre a afirmação: 5 atribuíram nota 8, 1 atribuiu nota 9 e 5 atribuíram nota 10.

Podemos observar pelas notas atribuídas pelos alunos que para eles o uso dos jogos (quiz) em sala de aula tornou a aula mais dinâmica e prazerosa, pois conseguiram entender de forma mais atrativa o conteúdo, saindo do formato habitual das aulas.

Na quarta pergunta *Diante das aulas e jogos apresentados, vocês acham que os recursos utilizados influenciaram no seu processo de ensino e aprendizagem da Matemática?* Os alunos tinham 4 opções de resposta: influenciou, influenciou muito, influenciou pouco e não influenciou. Dentre elas, apenas uma poderia ser marcada. Dos 11 alunos que responderam o questionário, 7 responderam que influenciou muito. O que

nos faz entender que no decorrer da aula os jogos chamaram a atenção dos alunos e os fizeram entender melhor sobre o conteúdo.

Na quinta e última pergunta *Dentre os recursos digitais apresentados nas aulas de Matemática, como vídeos, aplicativos e jogos, qual/quais deles chamou mais a sua atenção?* 8 dos alunos, em sua grande maioria, destacaram a plataforma *Wordwall*.

O que ressalta o pensamento de Santos (2020), de que a plataforma *Wordwall* é um recurso excelente, pois é voltada para o contexto da aprendizagem, visando necessariamente não somente atrair e divertir o aluno, mas o conhecimento que ele passa a adquirir por meio dos jogos.

Com o retorno do questionário, pudemos observar o quanto foi importante a aula usando a plataforma *Wordwall* como recurso, o quanto os alunos gostaram e compreenderam melhor os conteúdos, mostrando ser a plataforma *Wordwall* um excelente recurso para se trabalhar em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de regência durante o Módulo II do Programa Residência Pedagógica da UEPB *Campus* Campina Grande foi de extrema importância e de grande contribuição para a formação de futuros professores de Matemática que almejam uma carreira profissional, pois proporcionou aliar a teoria e a prática, podendo vivenciar a prática docente, mesmo ela de forma remota devido à pandemia.

Trabalhar com recursos tecnológicos em sala de aula surge como excelente recurso didático que auxilia o professor a trazer novas experiências para a sua sala de aula, saindo do habitual e tornando as aulas mais dinâmicas. Alguns deles são plataformas e programas *onlines* que podem ser produzidas atividades, como jogos.

Trouxemos a plataforma *Wordwall*, que disponibiliza ou permite a criação de atividades interativas. A plataforma *Wordwall* foi um novo recurso didático utilizado em sala de aula durante o período de regência, de forma remota, visando promover atividades interativas que melhorassem a interação dos alunos com as práticas pedagógicas.

As atividades (jogos) aplicadas na turma tornaram as aulas mais atrativas, motivando os alunos na aprendizagem dos conceitos, no desenvolvimento de competências, estimulando a exploração dos conteúdos a serem estudados, proporcionando a busca de conhecimentos por meio de jogos.

Observamos que as atividades (jogos) aplicadas na turma favoreceram o ensino-aprendizado, melhorando a relação entre a teoria e a prática por parte dos alunos da turma. Além destes, aprimorando o senso crítico, lógica, e dinamizando o ensino, deixando as aulas menos exaustivas, estimulando a interação dos alunos, principalmente neste cenário atual de aulas remotas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Agradeço a concessão da bolsa do Programa de Residência Pedagógica que deu oportunidade para experiência de regência em sala de aula.

Além deste, agradecemos a CAPES pela parceria e suporte a projetos como este, que nos auxiliam e nos proporcionam experiências para nosso crescimento e formação profissional.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior**. Portaria nº 38, de 28 de fevereiro de 2018. Institui o Programa Residência Pedagógica. Brasília, DF: CAPES, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular. BNCC**. Brasília, 2018.

CAPES. **Edital 06/2018** - Residência Pedagógica.

GRANDO, Regina Celia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP, 224f., 2000.

RODRIGUES, Rayane Pereira; DUARTE, Natália Leite; OLIVEIRA, Sonaly Duarte de; LINS, Abigail Fregni. Experiência de regência no Programa Residência Pedagógica da UEPB sobre Números Reais de um ponto de vista histórico. In: **ANAIS VI CONEDU**, 2021, in press.

SANTOS, Juciene Gouveia dos. **O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de Inglês**. Trabalho de Conclusão de Curso. IFPB, Cabedelo, 2020.

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez; MILANI, Estela. Jogos de matemática do 6º ao 9º ano. **Cadernos do Mathema**. Porto Alegre: Artmed, 2007.